REVUE du FOLKLORE de l'AUBE

Jeux de garçons

Société des Amateurs et Animateurs du Folklore aubois
Rumilly-lés-Vaudes 10 - Troyes

Mai 1968

Bulletin n° 17 - trimestriel - 3 F

Des jeux...

Quels étaient les jeux pratiqués dans l'Aube au XIX[e] siècle ?

Si l'on en croit GEROST dans son *Essai statistique de la commune de Périgny-la-Rose*, les enfants jouaient entre eux, vers 1840, *à la paume, aux cliquettes de bois ou d'os, au bisquinet, au maniga* (1), aux jeux de *quilles à la boule, quilles au bâton, canettes ou billes, pièce piquée, arbalète, galine ou bouchon...*

Il est probable que ces jeux ressemblaient à ceux qui étaient en usage en Haute-Marne ou bien en Normandie. Tout au plus, certains se sont-ils localisés dans telle ou telle contrée, et d'autres ont-ils vu leurs règles s'adapter au tempérament local.

Tous ces jeux, cités par Gérost, nous allons les retrouver dans les pages qui suivent. Si nous n'avons pas parlé de l'arbalète, c'est que nous aimerions consacrer un numéro spécial au *noble jeu de l'arc*. Nous serions tenté aussi de réserver une brochure complète aux différents jeux de quilles.

Puisse ce numéro de notre Revue donner aux éducateurs l'envie de remettre en honneur (2) quelques-uns des jeux traditionnels que nous présentons.

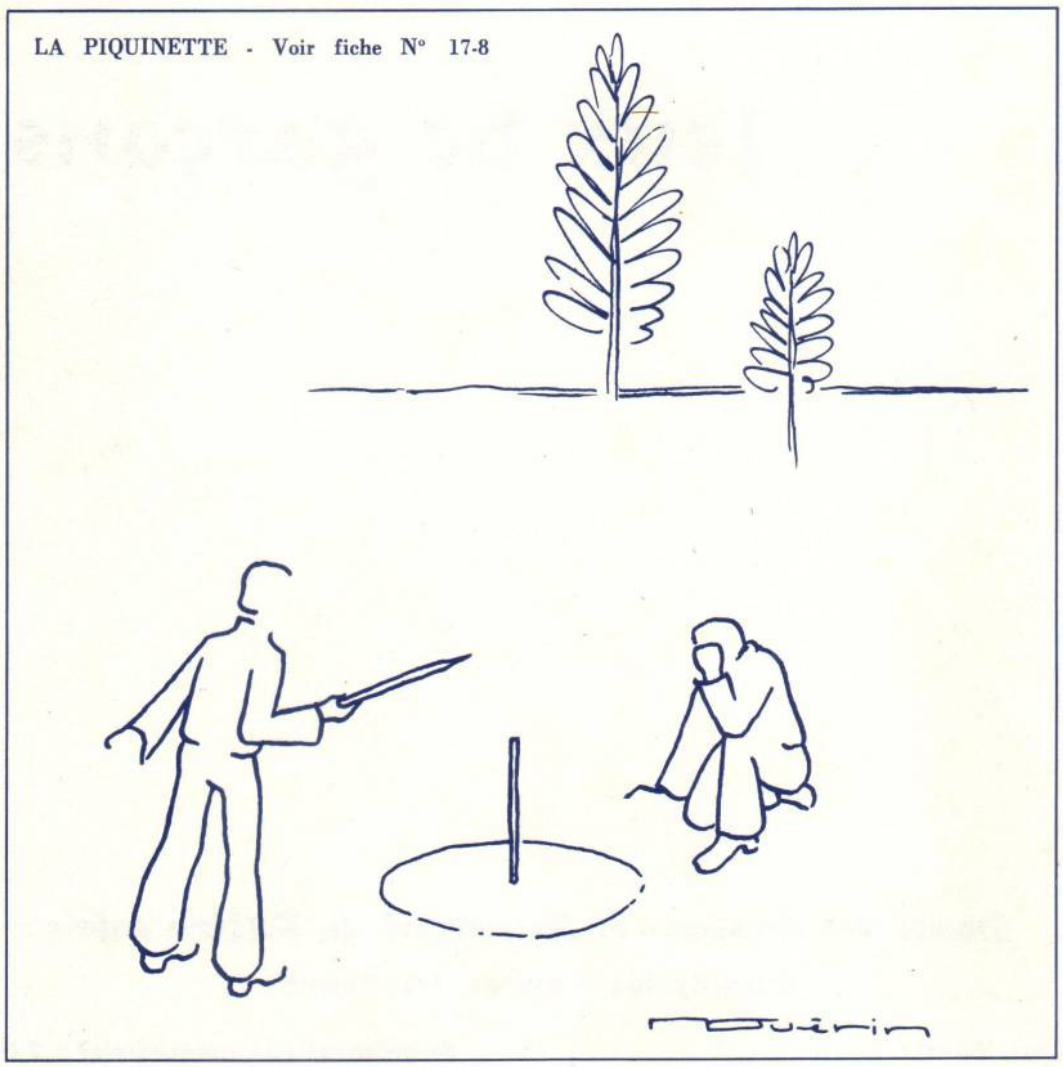
Il suffirait de peu de choses pour que des enfants ou de jeunes adolescents acceptent de redécouvrir cette *balle pourrie* ou cette *boule au pot*, et s'y attachent comme s'y sont attachés leurs aînés.

S.a.a.f.a.

---

(1) Le *maniga* se jouait avec un bâton qui poussait une boule en direction de la soue, creusée en terre. J. DURAND, dans *Dictionnaire des Jeux*. Tchou, édit.

(2) C'est une tâche à laquelle, entre autres, se sont consacrés les C.E.M.E.A. cf. : SCHMITT et BOULOGNE, *La cure de santé et les jeux des enfants*, Ed. du Scarabée, et différents articles de la Revue : *Vers l'Education Nouvelle*.



La balle au pot

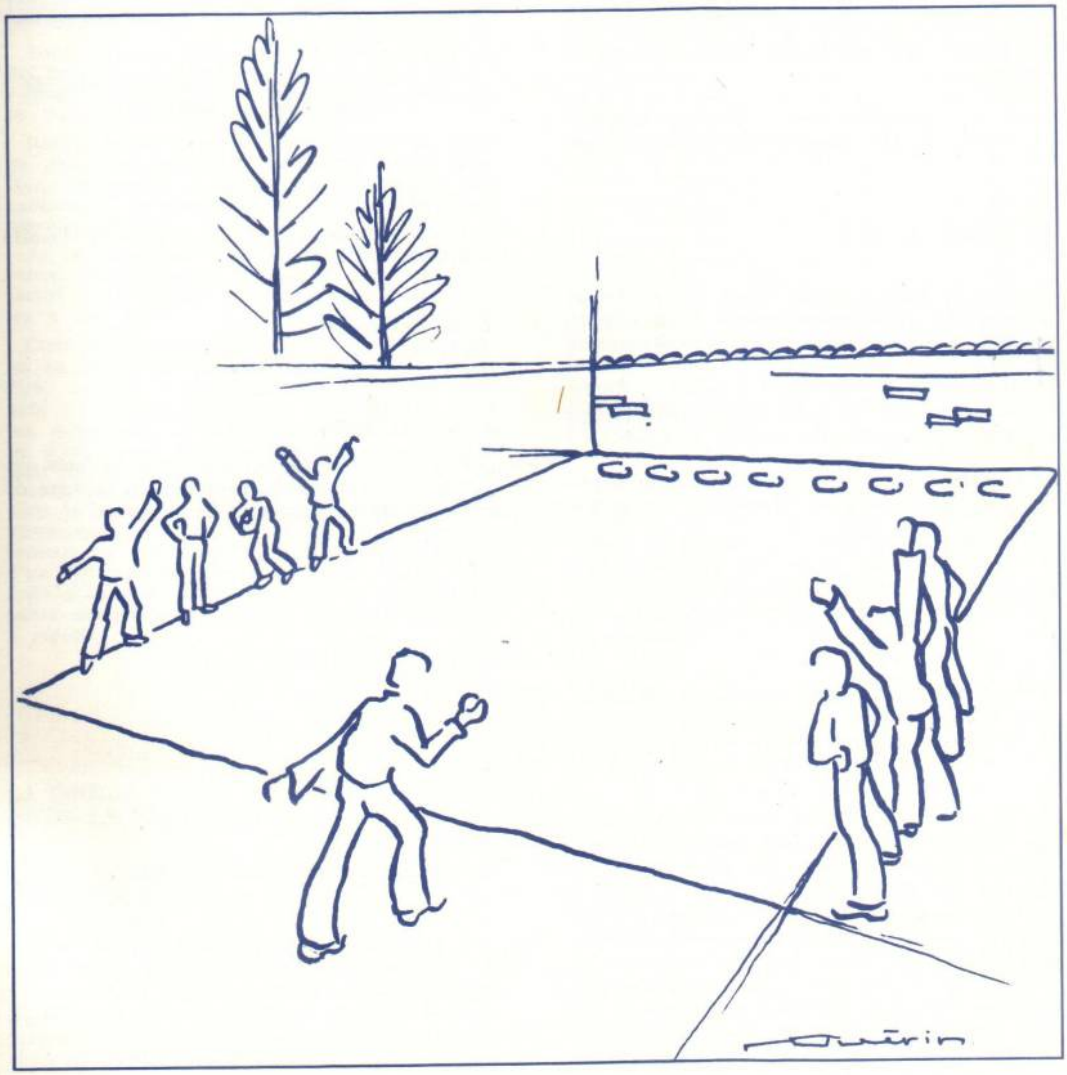
Pour jouer à la balle au pot, il est nécessaire de disposer d'un terrain d'environ neuf à dix mètres de long, et dont la largeur varie selon le nombre de joueurs. Ce terrain doit presque obligatoirement être adossé à un mur, afin de limiter la fuite de la balle.

Cette balle, aux Riceys, vers 1911, était en peau, cousue et bourrée de son.

Contre le mur, chacun a creusé son *pot*, suffisamment large et profond pour retenir la balle, à vingt-cinq centimètres de celui du voisin et à quinze centimètres environ du pied du mur.

Les joueurs se répartissent en deux équipes qui s'installent sur les deux lignes latérales, à l'extérieur du terrain, pendant qu'un lanceur appartenant à l'une d'elle, se place sur la ligne de jeu, face au mur, à quelque huit mètres de celui-ci.

Il envoie la balle en direction des pots ; il vise un trou particulier, celui d'un camarade qu'il tient à provoquer ; il essaie, en tout cas, de ne pas lancer la balle dans son pot à lui ni dans celui de ses partenaires. C'est tout un art que ce lancer, qui débute en l'air et se termine par un roulé, un glissé, et dont on attend le résultat avec impatience, sans bouger



de sa ligne tant que la balle n'est pas elle-même immobilisée.

Si par un hasard improbable, elle ne tombe dans aucun des pièges qui lui sont tendus le long du mur, le joueur passe la main et c'est au suivant de tirer.

Mais si, comme il arrive le plus souvent, elle s'enfonce dans un pot, celui à qui appartient le trou, court la ramasser, et les autres s'enfuient jusqu'aux limites qui ont été déterminées d'un commun accord avant le début du jeu.

Le joueur resté à l'intérieur du terrain doit alors chercher à atteindre avec la balle, l'un de ses adversaires. C'est donc une question de secondes. Plus il ira vite pour ramasser la balle, plus vite il la lancera, plus de chances il aura de frapper l'un des fuyards, surtout si celui-ci a tardé à s'éloigner.

Que le tireur manque son coup, il est éliminé.

Qu'il frappe avec la balle l'un de ses camarades, c'est ce dernier qui *l'est*.

Quand tous les joueurs d'une équipe ont été ainsi forcés à se retirer du jeu, l'autre groupe est proclamé vainqueur. La partie peut recommencer.

Recueilli par J. Daunay auprès de M. Hugerot, originaire des Riceys.

LA BOULE AU POT

Il suffit, pour y jouer, d'une boule bourrée de chiffons, aussi grosse qu'une belle pomme, mais bien serrée et bien cousue extérieurement.

La ligne de tir est située à trois ou quatre mètres d'un mur au pied duquel sont creusés des trous susceptibles de recevoir la boule.

A chacun *son* trou, d'environ 15 centimètres de diamètre, espacé de vingt-cinq centimètres du suivant, et à vingt centimètres du pied du mur. Autant de trous que de joueurs.

Tous les enfants sont sur la ligne de but. Chacun joue à son tour et fait rouler la boule en direction des pots, cherchant à loger la balle dans le pot... du voisin.

S'il ne réussit pas, il passe la main.

Si la balle échoue dans un trou, celui à qui appartient le pot, se précipite sur la balle et tire aussitôt sur l'un de ses camarades qui se sauvent jusqu'à une limite précédemment fixée. Il est bien entendu qu'il n'est pas permis de quitter son poste avant que la boule ait pénétré complètement dans un pot.

Si le joueur qui tire atteint quelqu'un, il compte un point et le matérialise par un petit caillou qu'il ajoute au tas par lui constitué sur une souche ou une pierre, ou même sur le sol, dans un endroit tranquille.

Que le point soit gagné ou non, le jeu continue et c'est le joueur suivant qui prend la balle et vise le pot du voisin.

A la fin de la partie, chacun compte son butin et le gagnant est celui qui totalise le plus de petits cailloux.

Recueilli par J. Daunay, près de M. Richard à Villemoyenne.

A BEUREY

Pour la boule au pot, la balle était d'étoffe bourrée de son.

A COURTERON

On jouait aussi à la balle au pot.

A GERAUDOT

Pour délimiter la distance entre les pots, on comptait deux pieds, posés l'un à la suite de l'autre dans le sens de la longueur.

La drolle

VUE PAR UNE FILLE

Qui saura préciser le jeu ? Voici tout ce que j'en sais.

Dès le seuil de l'école de garçons, les grands (en sarreau noir, de ce temps là), saluaient M. Sainton, leur maitre, d'un hâtif « Bonsoir M'sieur » et filaient en trombe, à travers la place herbue, cartable au dos, en direction des marronniers — plus vieux aujourd'hui, comme eux, de cinquante-cinq étés, — pour prendre d'assaut chacun des sept pots tracés en cercle autour d'un pot central pour le dernier arrivé.

C'étaient Billebaut, Charrier, Guignon sans doute ; même ceux des hameaux : Grelet, Payen ou Portier ; et souvent Georges Monnier, Parisien fraichement débarqué.

Et d'où sortait le matériel : biscaïens de silex et bâtons ? Ce diable de Pierre Petit, neveu du curé, les avait peut-être tout prêts en la remise du presbytère tout proche, car c'était un mordu.

Toujours est-il que, malgré la surveillance de ma tante qui habitait non loin de là et criait : « André ! dépêche-toi de rentrer, on t'attend à la maison », la bagarre démarrait.

Rageur, celui du centre faisait valser sa boule de pierre en visant le trou d'un autre, d'un coup énergique, et tandis que les regards des camarades suivaient la trajectoire, il prenait place au cercle.

Je suppose que, comme au jeu des quatre coins, chacun devait changer de pot en même temps et le dernier, piteusement, allait au centre à son tour.

Combien de temps durait la partie ? Comptait-on en points ou en minutes ? Je ne saurais le dire. Je n'ai d'ailleurs jamais approché trop près de ce jeu dangereux, qui effrayait tant ma mère pour la possibilité de mauvais coups ou d'œil crevé, tant l'ardeur était grande. C'était du sport avant la lettre, un genre de cochonnet peut-être ou de balle au pot. Ce dont je me souviens, c'est que le paternel abbé Thomassin surveillait volontiers les ébats des joueurs, et que mon frère, en rentrant goûter d'un bel appétit, rouge et moite après cette lutte d'adresse, disait sa fierté ou celle de tel autre camarade qui, comme lui, n'avait pas eu à *piquer*.

Mme R. Liégois,
sœur d'André Ceval.

LA DROLLE TELLE QU'ON LA PRATIQUAIT

Sous la halle du marché couvert, nous y jouions souvent.

C'est là que nous avions installé notre jeu, à demeure : autant de pots que de joueurs ; il y en avait un au milieu et les autres également répartis sur une circonférence de plus de trois mètres de diamètre. Ces pots n'étaient que des trous de vingt à trente centimètres de large, profonds de quinze, suffisants pour absorber la drolle, un rondin de charbonnette, gros de trois à quatre centimètres et long de dix environ.

Chacun d'entre nous possédait un bâton qu'il avait choisi au mieux, long de près d'un mètre, solide et, si possible, terminé à son extrémité inférieure par une partie courbe qui devait favoriser l'attaque de la drolle. C'était un objet personnel que ce bâton ; on le cachait dès la fin du jeu dans un endroit sûr ; j'ai longtemps dissimulé le mien dans l'épaisse frondaison d'un marronnier, ce qui m'obligeait à grimper deux fois à l'arbre, avant et après le jeu, pour le descendre et le remonter.

La drolle était un jeu rude mais attachant, qui nous prenait tout entiers, et nous passionnait tellement, que nous bravions les foudres de nos parents essayant de nous faire rentrer plus tôt à la maison ; ils craignaient surtout que nous nous blessions : ils évoquaient la fracture possible ou le risque d'un œil crevé. Le seul dommage dont je me souvienne est arrivé un jour que ma grand-mère m'avait envoyé chercher un paquet de riz. En revenant de chez l'épicier, je n'avais pu m'empêcher de m'arrêter et d'entamer une partie ; vite, j'avais posé mon riz sur le livre qu'un de mes camarades avait placé en équilibre sur une borne. Quand celui-ci a aperçu sa mère qui le venait chercher, et pour éviter la taloche, il a saisi prestement son livre et s'est esquivé. Hélas, mon riz s'est retrouvé par terre, le sac éventré et je n'en ai rien pu récupérer. En rentrant j'ai pris la volée et j'ai compris alors que la drolle était un jeu dangereux.

Position de jeu. Celui qui doit attaquer se trouve, au départ, à l'extérieur du cercle. D'un vigoureux coup de canne, on lui expédie la drolle. Chacun des autres joueurs occupe un des pots de la circonférence tout en surveillant celui du milieu.

But du jeu. Pour gagner, il suffit que le joueur extérieur amène le rondin dans le trou central. Tous les autres sont ses adversaires et ont pour mission de l'en empêcher.

Comment se déroule le jeu ? A l'aide de son bâton, l'attaquant frappe la drolle. Il faut dire qu'un tel engin est capricieux et ne suit pas toujours la direction qu'on essaie de lui donner. La technique et aussi la finesse du jeu s'acquièrent vite avec un peu d'expérience. Le rôle de l'attaquant n'est pas facile, aussit doit-il étudier toutes les ruses, toutes les feintes possibles qui seules, lui permettront de passer le cercle des défenseurs ; il est juste de dire que c'est souvent en force que cette action se déroule.

Est-il fatigué ? Voit-il que son action risque d'échouer ? Il profite alors d'un instant pendant lequel un des défenseurs s'acharne sur la drolle, pour lui voler son pot en y plantant sa canne. Le joueur délesté de son trou est obligé de prendre la place de l'attaquant. S'il n'est pas satisfait de son sort, il essaiera, lui aussi, de prendre la place d'un autre mais un bon défenseur sait en même temps veiller sur le pot central et garder le sien.

Combien de temps durait la partie ? Elle s'éternisait souvent. Mais quand l'un des joueurs, — certains étaient des spécialistes, — réussissait à loger le rondin dans le pot du milieu, c'était un événement commenté ensuite longuement, non sans qu'aient été, comme aux quatre coins, échangés les trous ; le gagnant profitait de cette occasion pour planter sa canne dans le premier pot venu ; il restait un joueur au dehors du cercle qui était obligé de piquer à son tour.

Une nouvelle partie s'engageait.

Confié à J. Daunay par M. Pierre Petit, originaire d'Auxon.

A VILLIERS-SOUS-PRASLIN

Ce jeu était pratiqué par les gamins, en gardant les vaches, car il fallait un vaste espace libre. Moi-même, je n'y ai joué que très peu, étant parti au collège à douze ans, et j'ai dû faire appel à un vieux camarade, pour m'en rappeler quelques détails. Le nombre des joueurs n'était pas limité, mais le plus intéressant était de l'ordre de quatre ou cinq.

Tout d'abord, au centre du jeu, on faisait un pot, c'est-à-dire un trou dans lequel on plaçait la drolle, constituée par un petit rondin de bois de quinze - vingt centimètres de long et trois ou quatre de diamètre. Autour du pot central, on faisait autant de pots, moins un, qu'il y avait de joueurs. Chaque joueur était armé d'un bâton à taloche, c'est-à-dire terminé par une extrémité un peu courbée et plus grosse que l'ensemble, d'environ un mètre vingt de longueur. Au départ, c'est le joueur qui piquait qui commençait le jeu, en donnant un coup de bâton sur la drolle pour l'envoyer dans le pot d'un autre joueur, mais chacun se défendait et cherchait à faire partir la drolle dans le pot du voisin. Cela faisait parfois de belles mêlées et on n'était pas exempt de prendre des coups de bâton dans les jambes, ou la drolle dans la figure. Lorsque la drolle s'était arrêtée dans le pot d'un joueur, c'était à celui-ci de piquer et le jeu repartait. En somme, cela ressemblait assez au hockey.

Evidemment, aujourd'hui, on ne garde plus les vaches et ce jeu a disparu.

M. Gautherot,
maire de Villiers-sous-Praslin

La galine

A VOUGREY

Peu avant 1900, les domestiques de culture passaient quelquefois tout l'après-midi du dimanche à jouer à la galine sur la place du village. Je les regardais alors que je n'avais qu'une dizaine d'années et n'étais donc pas admis à participer au jeu.

Pour jouer à la galine, il suffisait d'un bouchon et de deux palets ; on choisissait de préférence un bouchon neuf qui pouvait mieux tenir d'aplomb ; les palets étaient de confection locale : du plomb coulé dans un anneau de cinq à six centimètres de diamètre et battu au marteau. On plaçait la galine en un endroit du sol relativement plan et on l'entourait d'un cercle de vingt à trente centimètres de diamètre. Sur le bouchon, chacun des joueurs posait un sou de bronze et se retirait ensuite sur la ligne de jeu, à dix pas de là, environ.

Le jeu consistait à lancer le palet en direction du bouchon ; il fallait faire en sorte que les pièces placées sur la galine soient projetées le plus loin possible ; tout ce qui tombait ou roulait à l'extérieur du cercle devenait propriété du tireur.

On remettait en place, sur le bouchon, les pièces qui n'étaient pas empochées par celui

qui venait de jouer et le jeu continuait jusqu'à épuisement des mises.

Il suffisait alors de réapprovisionner la galine pour que le jeu reparte à nouveau.

Recueilli par J. Daunay, auprès de M. Maurice Hugot, maire de Vougrey.

A ESTISSAC

A Estissac, les enfants ont joué à la galine jusqu'en 1915. Ils fabriquaient eux-mêmes la galine ou poule et les palets nécessaires au jeu. La poule était une petite *bique*, autrement dit une fourche à trois branches, de la grosseur d'une fourche de lance-pierre et les palets de plomb étaient coulés le plus souvent dans un couvercle de boîte à cirage.

La galine était placée dans un trou creusé dans le sol ; le diamètre de ce trou était légèrement supérieur à l'écartement du pied de la poule, de telle façon qu'on eût l'impression qu'elle était un peu enfoncée en terre. Dans le nid ainsi formé, et sous les pattes de la galine, on plaçait l'enjeu : chacun devait un sou ou portait une bille.

A dix pas environ, on traçait une ligne, à partir de laquelle chaque joueur lançait son palet en direction du nid.

C'est la galine qu'il fallait atteindre ; encore devait-on ne la bousculer qu'avec certaines précautions.

Si la poule et le palet se retrouvaient tous deux hors du nid, le joueur empochait les sous ou les billes qui étaient aussi échappés du nid.

Si tout l'enjeu était ainsi gagné, on disait que le joueur avait fait *sauter la galine*. On le disait aussi si le palet projetait la galine à l'extérieur et tombait sur l'enjeu sans le disperser.

En revanche, le joueur devait doubler la mise qui restait sous le nid quand le palet y tombait (et encore, s'il roulait en dehors après avoir fait tomber la galine sur l'enjeu et sans avoir déplacé ce dernier !)

Il était nécessaire de miser à nouveau quand la totalité des billes avait été gagnée.

Recueilli en 1949 par G. Roy, auprès de M. Bazin, garagiste à Estissac.

A RUMILLY ON JOUAIT AU BOUCHON

Monsieur Hamet y jouait dans la cour, vers 1910, avec son grand-père. A partir du bouchon, chacun lançait son palet, une pièce de dix centimes en bronze, en direction de la ligne de jeux tracée à quatre ou cinq pas de là ; le propriétaire du palet qui se trouvait le plus près du but, commençait le jeu le premier, et ses camarades suivaient, dans l'ordre, le dernier étant celui dont le palet était tombé le plus loin de cette ligne.

Chaque joueur déposait ensuite un sou de bronze sur le bouchon, posé verticalement à même le sol ;

Le jeu consistait, à partir de la ligne de jeu et, avec son palet de deux sous, à faire basculer le bouchon et les sous de la mise.

En général, le premier lancer servait à *placer* sa pièce de dix centimes le plus près possible du bouchon, et le deuxième coup visait à faire sauter le bouchon et la mise de façon que les sous de celle-ci viennent se placer le plus près possible du palet. En effet, chacun gagnait les sous qui tombaient à proximité de son jeton ; il arrivait même que l'un de ceux-ci revienne... au bouchon.

Si, après avoir joué deux fois on n'avait pu atteindre le bouchon, chacun des joueurs reprenait celui de ses palets qu'il estimait le moins bien placé. Il était nécessaire que le bouchon tombe, sinon le coup était nul et les sous remis en place.

Raconté à J. Daunay par M. Hamet, de Rumilly.

A DAUDES

On prenait pour galine, un morceau de bois rond.

M. Goulay.

A BEUREY

Sur la galine en bois, on posait comme enjeu, de vieilles plumes à écrire à raison de deux ou trois plumes par joueur.

M. Rigollot.

Les quilles à Courteron

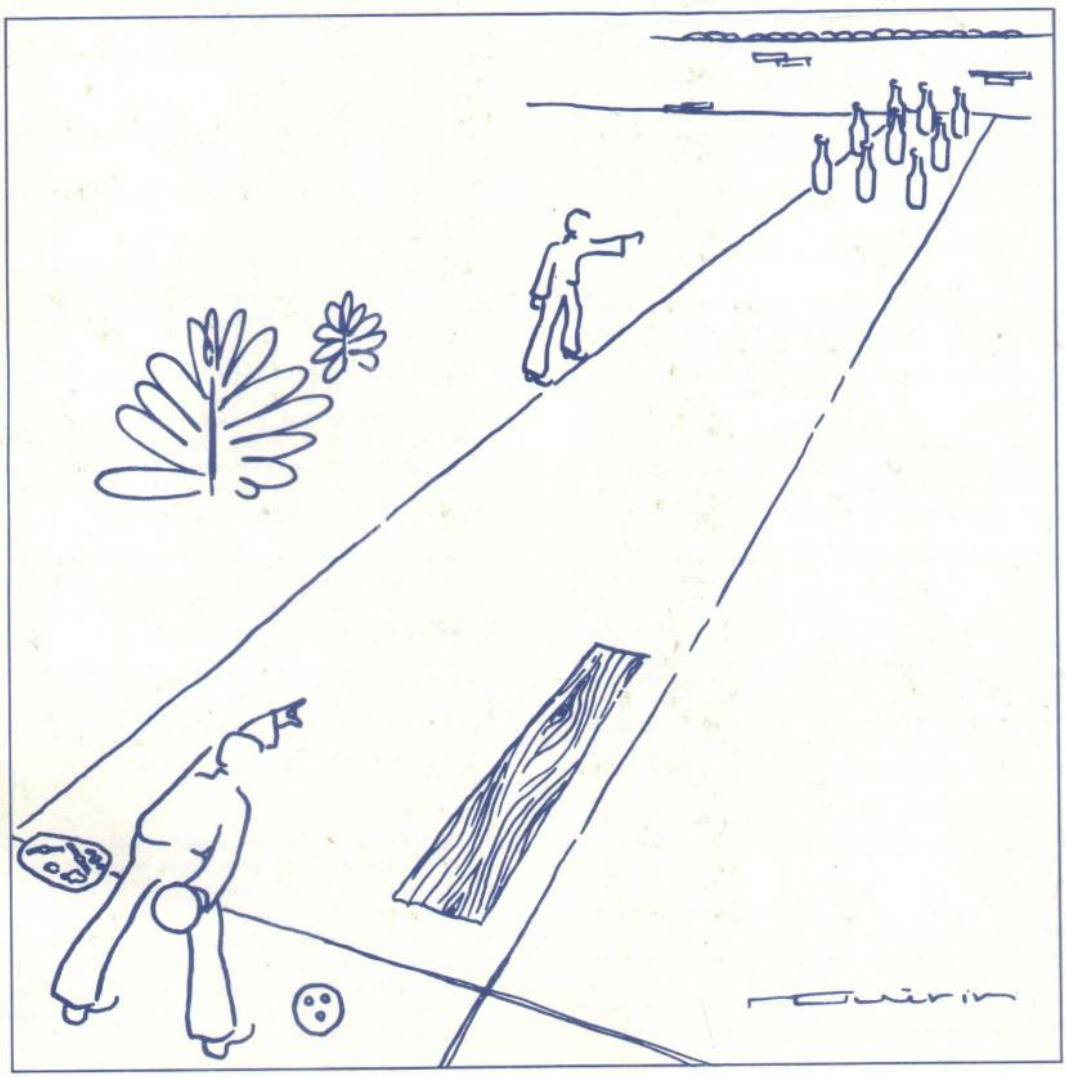
L'AIRE DE JEU

On jouait aux quilles, autrefois à Courteron, tous les dimanches et jours de fête. Sur la place, l'aire de jeu était délimitée par des fagots ce qui évitait au *guillier* de trop courir après la boule qu'il avait pour mission de ramasser et de renvoyer.

Depuis que la commune a acquis par échange une chènevière d'une *demi-faite* (1) à côté de cette même place, la nouvelle parcelle a été réservée pour le jeu de quilles. Elle se présente sous la forme d'une bande de terrain de trois mètres cinquante de large et trente deux mètres de long, sablée et prolongée par une butte destinée à freiner la boule dès sa sortie du carré de quilles.

Une pierre plate marque la ligne de jeu, et une longue planche de près de cinq mètres de long et quarante cinq centimètres de large, longe le côté droit du terrain, à soixante centimètres de celui-ci et un mètre vingt du but, enfoncée dans le sol de toute son épaisseur.

(1) faite : le travail qu'il est possible de *faire* en une journée, soit 5,27 ares.



LES QUILLES ET LA BOULE

Les quilles sont au nombre de neuf, que l'on dispose à l'extrémité du terrain, juste au bas de la butte, en trois rangées parallèles, chaque quille étant à quarante centimètres de chacune de ses voisines.

Ces quilles sont hautes de trente-cinq centimètres et large de douze ; elles épousent à peu de chose près la forme d'une bouteille à large goulot.

Comme les quilles, la boule est en bois de hêtre ; on l'a fait macérer plusieurs mois dans le purin pour qu'elle résiste mieux aux chocs, à l'humidité et au soleil, et, surtout, ne se pique pas aux vers. Elle mesure vingt centimètres de diamètre et est creusée de trois trous : deux pour l'index et le majeur et le troisième, un peu plus éloigné, pour le pouce.

COMMENT JOUE-T-ON

Qu'il prenne ou non de l'élan, il est interdit au joueur de passer la pierre plate du but. Il doit abattre le plus de quilles possible et, pour cela, lancer la boule avec force et souvent, en lui donnant un certain effet ; s'il fait tomber quatre quilles d'un coup, c'est un très bon joueur.

Grâce à la planche qui offre une surface roulante idéale, la boule n'est pas freinée lors de son contact avec le sol ; sa meilleure trajectoire consiste à frapper une quille extérieure pour, après ricochet, rencontrer en diagonale, le plus d'obstacles possible.

UNE PARTIE SELON LA TRADITION

Pierre, Jacques, René et Maurice décident d'une partie. Chacun dépose un gage : couteau, clé, briquet, etc... en ligne à partir de la pierre, en direction du jeu. On tire ensuite à pile ou face.

Face : le joueur dont le gage est le plus rapproché de la pierre commencera à jouer le premier, puis le suivant, le troisième, et enfin, pour terminer, celui qui en est le plus éloigné.

Pile : le sort désigne les joueurs dans le sens inverse.

Tout l'art de ce début de partie réside donc dans la façon de placer son gage ; près de la pierre ou du côté des quilles, il y a risque de jouer le premier... ou le dernier ; les plus sages, ceux qui préfèrent ne pas courir de risques, se placent au milieu : ils sont assurés de passer au second ou troisième rang.

Sur la pierre, chacun dispose sa mise, une pièce de dix centimes, et le jeu proprement dit commence.

Après chaque tour, le gagnant, c'est-à-dire celui qui a abattu le plus grand nombre de mises, peut arrêter le jeu et empocher la mise, mais s'il décide de la laisser, il aura le droit de jouer sans miser de nouveau pour cet autre tour ; en revanche, ses trois partenaires ajouteront chacun sur la pierre, autant qu'elle en supporte déjà.

S'ils avaient été deux à avoir gagné le tour en faisant *rapeau* (2), les deux autres, pour avoir le droit de continuer, auraient dû verser chacun une somme égale à la moitié de l'enjeu.

Au cas où il y aurait eu trois gagnants, la mise du quatrième n'aurait plus été que du tiers de la somme.

Parfois, quand la nouvelle mise est trop élevée, il est possible que deux joueurs se cotisent pour n'en payer chacun que la moitié ; mais, attention, un seul des deux aura le droit à la boule !

EXEMPLE

Premier tour: Enjeu : 40 centimes.

Pierre : 3 quilles abattues. Jacques : 1, René : 2, Maurice : 3.

Deuxième tour.

Pierre et Maurice ne misent pas..

Jacques et René versent chacun la moitié de 40 centimes. Enjeu : 80 centimes.

Pierre : 1, Jacques : 3, René : 1 ; Maurice :2.

Troisième tour.

Seuls, Pierre, René et Maurice donnent chacun 80 centimes. Enjeu : 3,20 F.

Pierre : 4, Jacques : 2, René : 3, Maurice :3.

Quatrième tour.

Jacques hésite car la somme est élevée. Il s'entend avec René pour partager la mise : chacun 1,60 F (et le meilleur jouera le coup). Enjeu : 9.60 F.

Pierre : 2, René : 4, Maurice : 1.

René arrête le jeu comme il en a le droit, empoche les 9,60 F, donne 0,96 au *guillier* (3) et partage le reste avec Jacques, son compagnon de mise. Comme il est généreux, il offre la première mise de la partie suivante.

Voilà comment se passaient autrefois, entre hommes, les après-midi des dimanches et fêtes, à Courteron. On a vu certains gagner ou perdre ainsi des sommes rondelettes.

Recueilli par J.-M. Raguet, en particulier auprès de M. Boucher Ferdinant, 85 ans, de Courteron.

(2) A Courteron, *rapeau* semble désigner aussi le gagnant. On peut ainsi entendre parler aussi bien d'un rapeau que de deux ou trois rapeaux.

(3) Cette habitude de donner dix pour cent du gain au guillier est venue après que l'un d'eux, antérieurement à 1900, se fut fâché parce qu'on ne lui avait pas donné assez pour sa peine.

La balle pourrie

Pour jouer à la balle pourrie, il était nécessaire de disposer d'une surface dont la longueur pouvait varier de quinze à vingt mètres et dont la largeur dépendait du nombre de joueurs. Quand la longueur pouvait être comprise entre deux murs, ce n'en était que mieux, et cela évitait de trop courir après les balles perdues ; voilà pourquoi nous choisissions presque toujours le préau de l'école, de préférence à n'importe quel emplacement dans la cour.

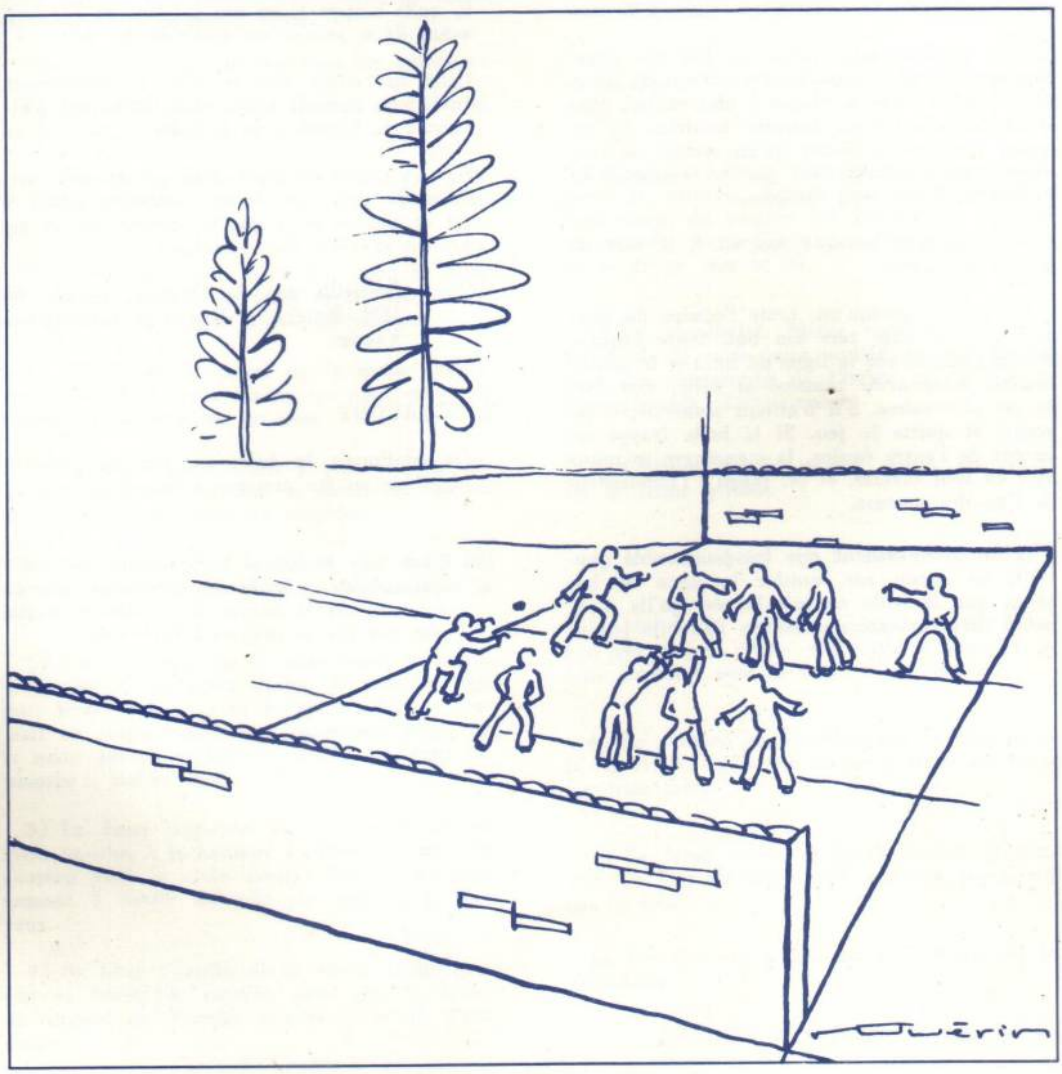
La balle dont nous nous servions était une balle, genre tennis. Il était nécessaire qu'elle tienne bien en main et qu'elle ait une frappe rapide et sèche.

Il y avait deux camps : le *haut* et le *bas*.

Les deux camps étaient séparés par une sorte de couloir large de trois à cinq mètres selon la force des joueurs. Est-il besoin de préciser que le but du jeu visait à conserver ou à conquérir le *haut ?*

L'équipe du *bas*, un pied sur la ligne, se tient prête à fuir devant l'équipe du haut chargée de la poursuivre et qui, elle aussi, garde un pied sur sa ligne.

L'un des joueurs du *bas* tient la balle et appelle le nom de l'un des joueurs du *haut* ; celui-



ci vient généralement se placer face à lui pour mieux *régauiller* la balle, et par suite, mieux ajuster son tir. Le joueur qui possède la balle doit donc la donner à celui qu'il a nommé non sans avoir soufflé dessus, sans doute pour lui communiquer un peu d'âme et s'en faire une alliée (1).

Le joueur du *bas* lance donc la balle au partenaire du *haut* qu'il a désigné ; il ne l'envoie pas n'importe comment mais souvent sèchement, de façon directe, ou parfois mollement, en lui faisant décrire une trajectoire haute, de façon que l'adversaire la reçoive le moins facilement possible. Ce lancer doit, malgré tout, honnêtement parvenir au destinataire, aussi ce dernier peut-il, s'il le juge utile, refuser la balle. Il le peut deux fois de suite mais il est alors obligé d'accepter la troisième donne.

Le joueur du *haut* a donc la balle en main. A ce moment toute la ligne basse a fui dans son camp, vers l'extrémité du terrain et la ligne *haute* s'est avancée à travers le couloir, sur la base de départ des joueurs du *bas*.

Le joueur qui a la balle tire. Peut-être l'a-t-il déjà lancée en volée, aussitôt après l'avoir reçue, ou pendant le trajet d'une ligne à l'autre.

C'est pendant cette phase de jeu que s'épanouissent les plus belle feintes : coups de reins, sauts jambes écartées, chutes à plat ventre, pour éviter la balle ; mais, souvent le tireur l'a retenue, pour ne la lâcher qu'au second ou troisième geste, estimant alors que les ressources du fuyard qu'il vise sont épuisées.

Si le lanceur manque son coup, il sort du jeu, il est *pourri*.

S'il touche quelqu'un, toute l'équipe du *haut* se replie en hâte vers son but, toute l'équipe du *bas* remonte sur la ligne du haut et le joueur touché, après avoir ramassé la balle, vise l'un de ses adversaires. S'il n'atteint personne, il est *pourri* et quitte le jeu. Si la balle frappe un joueur de l'autre équipe, la manœuvre se reproduit en sens inverse, et ce, jusqu'à l'élimination de l'un des joueurs.

Il est bien évident que les joueurs ne peuvent, en aucun cas, quitter la ligne de but avant que la balle ne soit lancée, qu'ils n'ont pas à déborder latéralement de l'aire de jeu ni à empiéter sur les lignes de tir sous peine de voir la balle remise en jeu au bénéfice de l'adversaire.

A la fin de la récréation, ceux qui occupaient le *haut* étaient les gagnants et reprenaient la même place à la sortie d'école suivante. La balle pourrie était un jeu d'automne et d'hiver, remplacé au printemps par les billes et les osselets. Quand ce jeu sévissait, nul ne s'en lassait et ne voulait céder sa place ; bien au contraire, il fallait forger de solides amitiés et faire preuve de réelles qualités techniques avant d'être admis dans une équipe.

Joué à Troyes vers 1936
J. Daunay.

A RUMILLY

Face à un mur, à quelque six mètres de celui-ci, deux lignes étaient tracées.

Sur la première, la plus éloignée du mur, se tenaient tous les joueurs sauf un.

Celui qui *piquait* sur la seconde, tenait la balle qu'il lançait à un des joueurs de l'équipe avant de se sauver en direction du mur.

Celui qui avait reçu la balle le poursuivait jusqu'à la seconde ligne, visait et tentait d'atteindre le fuyard avec la balle.

S'il n'y réussisait pas il était *pourri*, donc éliminé du jeu. Dans le cas contraire, c'était à lui de *piquer*, alors que le premier joueur reprenait sa place dans l'équipe.

Recueilli par J. Daunay, auprès de MM. Brunon et Hamet, à Rumilly-lés-Vaudes.

A GERAUDOT

On pratiquait la *balle au mur* qui semble identique au jeu pratiqué à Rumilly.

---

(1) C'est une tradition à rapprocher de celle qui consiste à expirer son haleine, bouche ouverte, sur la pointe de la flèche en papier que l'on se prépare à faire voler.

Jeu du pique-couteau

A COURTERON

A genoux dans l'herbe, on fait cercle.

Le premier joue jusqu'à ce qu'il manque un coup. Le voisin prend alors son tour.

Le coup est déclaré valable même si le couteau n'est pas planté tout droit en terre, à condition toutefois que, sous le manche incliné, on puisse passer au moins l'épaisseur de deux doigts.

C'est celui qui a fini le dernier qui a perdu. Il doit alors *tirer la carotte*, ou la broche : un morceau de bois aiguisé, de dix centimètres environ que l'on a enfoncé profondément dans la terre à coups de talon, ne laissant dépasser que juste ce que l'on peut attraper avec les dents pour retirer la *carotte* de terre.

Dans l'ordre, les exercices sont les suivants :

1) On prend le couteau par le manche et on le lance à terre.

2) Sur les doigts de la main fermée on pose le couteau, lame en avant, et on le laisse glisser.

3) Même exercice que le 2), mais le manche est en avant de la main et on doit exécuter un tour de poignet avant lancement.

4) L'index et le pouce de la main gauche rapprochés de façon à former un rond, on laisse tomber le couteau par ce trou.

5) La main ouverte, on y pose le couteau, la lame en avant ; on doit le lancer en l'air où il décrit un tour avant de retomber.

6) Cet exercice est le même que celui du 5) mais le couteau est placé sur le dessus de la main.

7) Tenir le bout de la lame entre le pouce et l'index de la main droite, le manche vers soi ; faire pression avec le pouce pour le projeter en avant, tandis que les mêmes doigts de la main gauche règlent la pression au bout du manche ; lâcher sec.

8) La lame appuyée sur le pouce de la main gauche, à la hauteur du front, basculer le couteau avec la main droite. Répéter le mouvement à partir du nez, du menton et des yeux.

9) Se tenir l'oreille droite de la main gauche et lancer le couteau tenu par la lame, du niveau de l'oreille gauche, avec la main droite.

M^lle M. Chollot à Courteron.

A RUMILLY

Comme à Courteron, chaque joueur doit exécuter, dans l'ordre, toute une série d'exercices, dont le but est de piquer le couteau en terre et toujours à condition que le manche soit au moins à deux doigts de terre. Tant que le joueur réussit ses exercices, il continue. A la première erreur, il passe la main au voisin. Quand son tour reviendra, il reprendra la série, là où il a manqué. Quand il aura exécuté la liste complète, il aura gagné.

Le dernier retirera la *carotte de bois* que chacun des joueurs, *devant que de jouer*, aura contribué à enfoncer en la frappant du manche de son couteau jusqu'à ce qu'elle ne dépasse plus guère que d'un petit centimètre, juste ce qu'il faut pour la saisir... avec les dents.

Voici la suite des exercices pratiqués à Rumilly :

1) Sur l'extrémité des doigts, poing fermé, poser le couteau, pointe vers l'extérieur. Un mouvement du poignet lui fait décrire un cercle complet, d'abord pointe en l'air avant qu'elle ne se dirige vers le sol.

2) La fourchette. Même mouvement. Deux doigts de la main sont repliés, le couteau est posé sur l'extrémité de l'index et de l'annulaire allongés, côté paume.

3) Couteau sur la paume, pointe en avant, on le laisse glisser.

4) Même exercice sur le dos de la main.

5) Mettre la pointe du couteau sur chacun des doigts, (donc dix coups à jouer) ; le faire basculer avec la main restée libre.

6) Le couteau en équilibre sur la tête, pointe en avant ; le laisser glisser à terre. (A répéter trois fois).

7) La lame entre les dents, lancer le couteau en l'air de façon qu'il retombe pointe en bas (3 fois).

Le premier qui a fait *ses trois dents* est le vainqueur.

Recueilli par J. Daunay auprès de M. Hamet à Rumilly-lés-Vaudes.

A NOGENT-SUR-SEINE

Le *pique-couteau* se jouait à genoux devant un petit monticule de sable. Le joueur avait le couteau placé sur la main tendue à plat, paume en l'air, pointe en avant. Il s'agissait de le lancer en l'air d'une quarantaine de centimètres pour qu'il retombe pointe en bas dans le tas de sable. La deuxième figure se faisait comme la première mais avec la lame tournée vers soi. Ensuite le couteau était orienté à gauche, puis à droite et devait toujours se piquer droit dans le sable. Ensuite, il y avait quatre figures avec la lame posée sur la main, dos en l'air ; et puis deux figures *à la fourchette*. Le couteau était posé sur deux doigts tendus, car majeur et annulaire étant tenus par le pouce, il ne restait de tendus que l'index et l'auriculaire, d'où deux positions possibles du couteau (ou quatre si l'on retournait ensuite la main sens dessus dessous). Le joueur ne s'arrêtait que lorsque le couteau ne piquait pas et comptait les coups réussis.

C'était alors au tour du suivant.

Louis Grandjean, à Ferreux.

Jeux divers

BILLES EN CARRÉ

Quatre billes étaient disposées de façon à former un carré. En se plaçant près de ces quatre billes, on « abutait », c'est-à-dire qu'on lançait chacun une bille en direction du but ; il s'agissait d'arriver au plus près de façon à jouer le premier, les trois autres suivant dans l'ordre.

Le but du jeu était de faire sortir une bille du carré ; celle-là appartenait au lanceur qui avait en outre le droit de rejouer immédiatement. Le lancer de la bille s'effectuait doigts pliés, pouce aussi plié ; par détente du pouce, la bille était projetée en avant, dans la direction du carré.

Pour une équipe de cinq joueurs, on devait prévoir en plus, une cinquième bille, au centre du carré.

A LA TAPETTE

On déposait une bille à 20 centimètres du pied du mur et l'on traçait la ligne de but à six ou dix pas, selon la force des joueurs. Ceux-ci pouvaient être aussi nombreux qu'ils le voulaient.

Chacun devait lancer sa bille contre le mur de façon qu'en revenant, elle touche une des billes du jeu. Dans ce cas, le joueur emportait toutes les billes sauf une. Dans le cas contraire, il abandonnait sa bille au jeu.

C'était un jeu de riche : on pouvait gagner beaucoup, le coup heureux n'arrivant guère que lorsqu'abondaient les billes en jeu ; on risquait aussi de perdre un nombre important de billes, lancées une à une sans résultat, et que l'adversaire empochait.

Deux jeux recueillis par J. Daunay auprès de M. Poulet à Jeugny.

A BEUREY

Les billes étaient enfermées dans un cercle ; on les en délogeait avec un biscaïen. Plus on sortait de billes, plus on gagnait.

M. Rigollot.

A CHAPPES

On pratiquait le jeu du triangle. Quand le biscaïen s'arrêtait à l'intérieur du triangle, il fallait le racheter avec deux ou trois billes.

M. Richard.

CASSE-BILLE

Un casse-bille est une de ces grosses billes de quelques trois centimètres de diamètre, qu'ailleurs on nomme biscaïens, et qui, vers 1900, faites de terre cuite fragile, éclataient par conséquent, souvent en deux.

Les enfants jouaient à deux ou trois, au casse-bille, de Nicey jusqu'à Rumilly, en venant à l'école.

Chacun d'entre eux avait en poche une dizaine de boutons qui servaient de monnaie de jeu. Inutile de préciser que ce besoin de boutons faisait le désespoir des mères et grand-mères qui voyaient leurs boîtes dévalisées. Quand ce n'étaient pas les bottines qui souffraient de cette soif inextinguible vainement combattue par les *corrections*.

Le premier joueur lançait son casse-bille à environ trois mètres en avant. Jeu du second, qui visait le casse-bille du premier, et tentait de l'atteindre. S'il y réussissait ce dernier lui devait un bouton. Le troisième jouait à son tour et essayait de gagner, s'il était adroit, un ou deux boutons.

La partie suivante permettait un nouveau bond en avant.

A moins qu'il n'en emprunte, le jeu s'arrêtait pour un joueur, quand il n'avait plus de boutons.

Recueilli par J. Daunay auprès de M. Hamet, de Rumilly.

A NOGENT-SUR-SEINE

Il y avait le *callot* que les grandes personnes appelaient le biscaïen. C'était une bille de fonte *de trois centimètres* de diamètre. A une certaine distance du *pot*, il y avait un but fait d'une ceinture de cuir posée à terre qui se voyait mieux qu'un simple trait du pied dans le sable.

Du *pot*, on envoyait son *callot*. Cela s'appelait *raibuter* et cela servait à établir l'ordre des joueurs. Le *der à raibuter* avait le privilège d'être le premier à jouer s'il choquait le *callot* le plus proche du but, même si le sien s'en allait très loin.

Chacun à son tour lançait son biscaïen en direction du *pot*. S'il l'atteignait, il devait, du pot, lancer son engin sur celui d'un copain... je ne sais.

Toujours est-il qu'il y avait des coups à annoncer : *petite calle, bonne calle, casse, casse-droit, casse fauchant,* etc...

Louis Grandjean, à Ferreux.

LES CASTAGNETTES

C'étaient deux plaquettes de bois de quinze centimètres sur trois ou quatre et quelques millimètres d'épaisseur qu'on appelait souvent *cliquettes.*

N'importe quel bois pouvait convenir, pour peu qu'il se présente en planchettes que les enfants n'avaient qu'à tailler au couteau ; le bois d'orme et le buis étaient recherchés parce que durs et sonores. On brûlait souvent les extrémités de ces plaquettes pour leur donner plus de sonorité. Les enfants les coinçaient, l'une entre l'index et le majeur, la seconde entre le majeur et l'annulaire, leur partie la plus longue se trouvant du côté de la paume.

Il suffisait d'agiter vigoureusement la main pour que les extrémités inférieures des castagnettes s'entrechoquent et produisent des sons qu'avec un peu d'habitude, on pouvait ordonner en ra et fla, analogues à ceux du tambour.

J. Daunay.

Bâtons pointus

LE BISQUINET

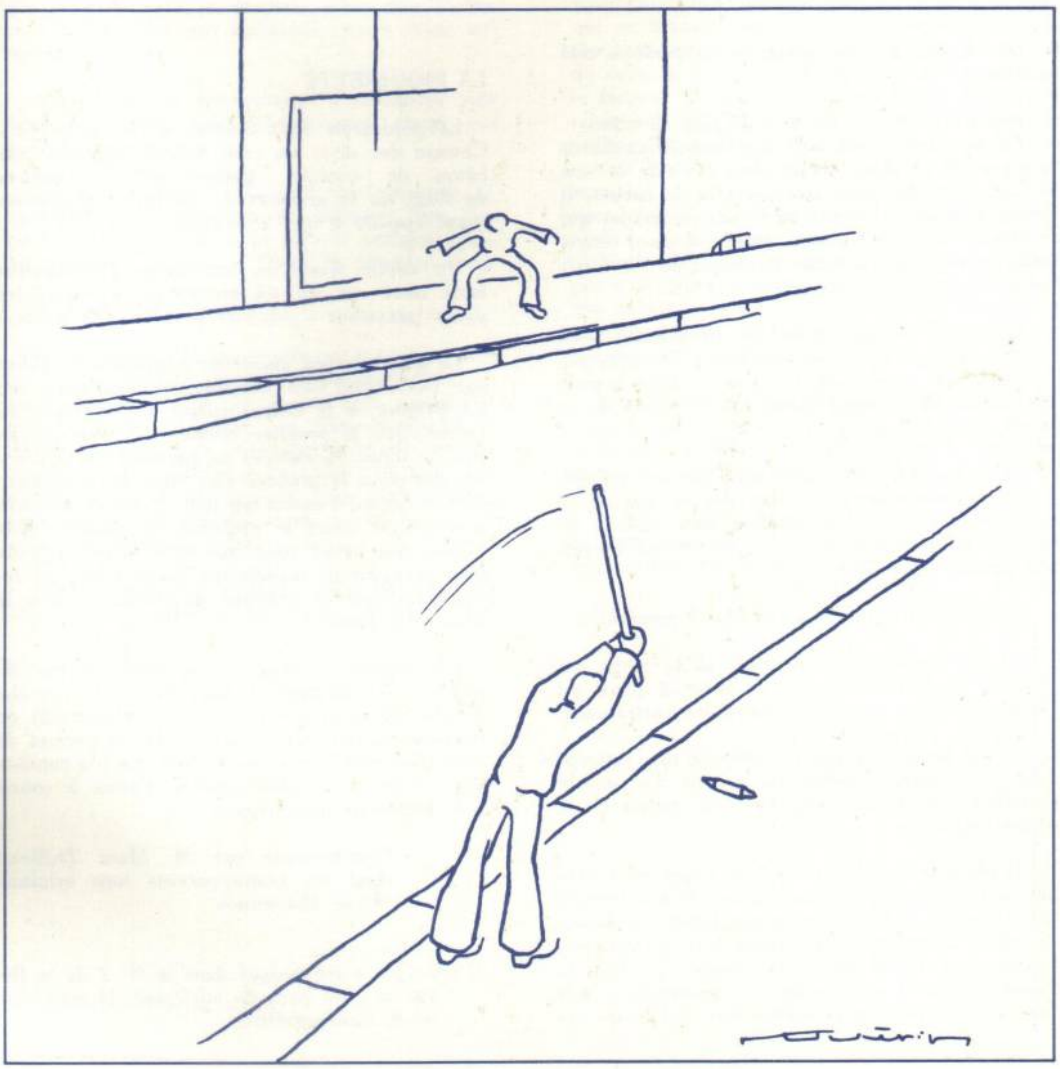
Au début de ce siècle, les gosses de Nogent jouaient au *bisquinet*. Le *bisquinet* était ce bâtonnet pointu aux deux bouts, long de dix à vingt-cinq centimètres qu'un coup de bâton en bois vert, souple et lourd, envoyait tournoyer selon un plan vertical, dans la direction qu'il indiquait à terre avant le coup de bâton.

Suivant le nombre de joueurs, il y avait plusieurs manières de jouer :

1) Dans la rue, d'un trottoir à l'autre, chacun à son tour frappe un bisquinet. Gagne celui qui envoie le sien le plus loin. A cette époque, la nationale 19 n'était pas très passante ; on avait le temps de regagner le trottoir.

2) Dans la rue. Chacun a son *bisquinet* et son bâton. Au signal de l'arbitre, on frappe tous ensemble et on suit chacun son engin pour le frapper encore. Gagne celui dont le *bisquinet* arrive le premier sur le trottoir d'en face.

3) Sur la place, un seul *bisquinet*. Deux équipes égales en nombre ; un bâton par équipe ou par joueur. Deux camps marqués par la pose à terre de deux ceintures de cuir à une distance convenue. Alternativement, un joueur de chaque équipe frappe le *bisquinet*, puis un au-



tre, et ainsi de suite, une équipe cherchant bien entendu à envoyer le *bisquinet* vers le but de l'autre, un peu comme au football. Le match commence à égale distance des ceintures et il est gagné par l'équipe qui *fait* le plus de buts.

En raison des dangers d'un atterrissage du *bisquinet* dans un œil ou dans un carreau, ce jeu était interdit dans certains villages et aussi, bien entendu, à l'école.

Louis Grandjean, à Ferreux.

LE BACULO

Un *baculo* : petit morceau de bois de 15 cm de long environ, de 2 à 3 cm de section, choisi dans un bois très dur et taillé en pointe aux extrémités.

Des bâtons de 1 m à 1,20 m de long et assez solides, légèrement amincis à une extrémité en forme de spatule (chaque joueur possède le sien).

Un *pot*, petit trou dans le sol d'un diamètre inférieur à la longueur du baculo.

Une brique ou une pierre plate posée à côté du pot.

Régle du jeu. — On joue à tour de rôle. Un premier joueur dispose le *baculo* au-dessus du pot. Il se place derrière et, à l'aide de son bâton, la partie plate engagée sous le baculo, il envoie celui-ci en direction de ses camarades qui lui font face (et se sont placés à leur convenance, mais à une distance minimale de 5 à 6 m.) et qui essaient de l'attraper.

Celui qui attrape le baculo est gratifié d'un certain nombre de points convenu à l'avance, par exemple 10 points s'il l'attrape à deux mains, 20 points de la main droite et 30 points de la main gauche.

Si le baculo a été intercepté par un joueur, le lanceur couche son bâton sur le pot et le rattrapeur essaie de le toucher (nous disions *tiquer*), de l'endroit où il se trouve au moyen du *baculo* lancé à la main.

Au cours de cette phase de jeu, 2 possibilités :

1) Le *baculo* a été rattrapé et le bâton du lanceur a été touché celui-ci cède sa place au joueur suivant et va rejoindre les rattrapeurs.

2) Le *baculo* n'a pas été rattrapé (ou, rattrapé par un joueur, le bâton du lanceur n'a pas eté atteint) : le lanceur continue son action de la façon suivante :

Il place le *baculo* sur la brique qui est à côté du pot, de façon à laisser passer une extrémité sur laquelle il frappe avec son bâton en dosant force et adresse pour l'envoyer le plus loin possible. A l'endroit où il est tombé, et dans la position où il se trouve, il recommence une deuxième puis une troisième fois. Au cours des 2e et 3e essais, il y a possibilité de frapper le *baculo* lorsqu'il est en l'air, soit pour redresser sa course, soit pour le faire aller plus loin.

A l'issue de ces trois essais, on compte le nombre de pas qui sépare le *baculo* de son point de départ et l'on attribue un nombre de points convenu par pas.

Le joueur qui tenait le rôle de lanceur cède sa place au suivant. Lorsque tous les joueurs ont lancé, le gagnant est celui qui a marqué le plus grand nombre de points.

Le *terrain* choisi était toujours un chemin (en raison de la distance et de la nécessité de jouer sur un sol dur et assez uni).

NOTE. — Ce jeu qui nous est conté par M Guillier, instituteur à Saint-Germain, aurait été importé à Bar-sur-Aube, venant du midi de la France.
Si nous en publions la règle, c'est qu'il correspond parfaitement et jusque dans son appellation, au jeu pratiqué à Romilly au début du siècle et que nous a décrit M. Prosper.

LA PIQUINETTE

La *piquinette* était connue à Brévonnes (1). Chacun des deux ou trois joueurs possédait un bâton de quelque quatre-vingts centimètres de long, de la grosseur du pouce, et soigneusement épointé à une extrémité.

Un cercle d'environ un mètre de diamètre était tracé sur un sol meuble dans lequel les pieux pouvaient s'enfoncer sans trop de peine.

Le geste de jeu consistait à prendre le bâton par l'extrémité non aiguisée et, d'un coup sec du poignet, à le ficher debout à l'intérieur du cercle. Que le premier réussisse et c'est au second à jouer. Si celui-ci ne parvient pas à planter son pieu, le premier s'en saisit et, d'un coup de son bâton, l'envoie au loin. Pendant que son propriétaire court le chercher, le premier doit piquer son bâton trois fois dans le cercle pour bien marquer sa supériorité, sinon celui qui revient lui rend la politesse et envoie au loin le bâton du premier.

Un joueur entraîné ne se contente pas de planter très solidement son piquet. Il cherche par la même occasion, à faire tomber celui de son adversaire. S'il y réussit, cela lui permet de s'en saisir pour l'envoyer au loin. Le jeu consiste donc à éviter le plus possible d'avoir à courir à la recherche de son pieu.

Communiqué par M. Marc Thillerot dont les grands-parents sont originaires de Brévonnes.

---

(1) Ce jeu a été évoqué dans le N° 2 de la Revue sous le nom de *mirliguet*. Il était connu à Bucey-en-Othe.

A chacun sa place

En tous les jeux traditionnels subsistent des rites : rites de spiritualisation, rites de repos, de fin de jeu ou de préséance.

Ainsi l'enfant souffle-t-il sur la flèche de papier qu'il va lancer ou bien encore sur la pelote de la *balle pourrie*, afin de leur insuffler une vie qui lui soit favorable.

Dès qu'il désire se retirer provisoirement d'une partie, pour une cause ou pour une autre, souvent pour se reposer d'un effort violent, il *lève le pouce*. Il *jette sa pierre* dès que le jeu est interrompu, ce qui doit signifier qu'il désire le reprendre à la première occasion. Mais s'il est un rite plus communément admis, c'est celui qui permet de désigner au préalable, le garçon qui aura le privilège d'ouvrir la partie ou, qui au contraire, passera le dernier, selon que l'avantage est à celui qui commence ou à celui qui termine.

Abuter, dit le dictionnaire, *c'est lancer une boule, un palet, vers le but, pour savoir qui jouera le premier.*

En notre langage, *abuter* devient souvent *aibuter* et plus fréquemment *raibuter*, que l'on peut fort bien écrire aussi *rébuter* puisque *débuter* signifie, lui aussi : jouer le premier coup.

Comment *rébute*-t-on ?

Si l'on excepte la ritournelle ou comptine dont la dernière syllabe désigne automatiquement ou bien celui qui doit *piquer*, ou bien successivement ceux qui n'auront pas cette charge et la laisseront au dernier, il semble bien que le plus simple consiste à crier *P* (premier) ou *der* (dernier) dès que la décision est prise d'organiser le jeu ; qui a pris l'initiative de ce cri est le bénéficiaire du rang choisi.

Rébuter consiste souvent, pour les jeux de billes ou de boules en particulier, à lancer chacun sa bille, sa boule ou son palet en direction du but ; celui qui s'en approche le plus gagne le rang de son choix.

A Courteron (Cf fiche 17-4), pour le jeu de quilles, chacun dépose son gage sur la pierre de but selon son inspiration ; et le sort, à pile ou face, désigne l'ordre des joueurs.

Pour les jeux d'équipe, il appartient au responsable d'occuper le premier la place qui lui semble la meilleure et la plus honorable : cela s'appelle le « haut », au jeu de la balle pourrie. Pour ce faire, il faut *tirer*.

Face à face, en direction l'un de l'autre, les adversaires avancent alternativement chacun un pied, de telle façon qu'il ne reste aucun espace entre la chaussure qui est à terre et celle qui se déplace ; on peut ainsi avancer d'un *entier*, par lequel on gagne la longueur du soulier du talon à la pointe, d'une *demi* qui représente la largeur de la chaussure, ou d'une *pointe*, obtenue en piquant le pied à déplacer devant le soulier fixe ; celui-ci se dégage ensuite pour permettre à celui-là de reposer à terre sur toute sa semelle. Le premier qui, calculant ainsi ses *entiers*, *demis* et *pointes*, réussit à *mordre* sur le pied de l'adversaire, obtient le droit de choisir d'abord son camp et ensuite son premier équipier ; il laisse ensuite son adversaire choisir à son tour un premier joueur puis en prend un second... et ainsi de suite jusqu'à épuisement du nombre de candidats.

Il est bien évident que, lorsqu'un groupe occupe la partie la meilleure du terrain et gagne la partie, il reste sur place ; dans le cas contraire, il se doit de déménager.

Ce sont toutes règles bien précises de préséance dans nos sociétés enfantines, à l'exemple de ce protocole en usage en d'autres lieux.

J. Daunay.

Cadeau

A VOS AMIS

aubois
français
étrangers,

A l'occasion d'une fête, d'un anniversaire,
Pour remercier

Offrez un CADEAU

modeste, mais qui sera apprécié :

— Un abonnement à la Revue du Folklore de l'Aube (nos 16 à 19) ..... 10 F
pour l'étranger (recommandé) ..... 20 F
— L'ensemble des numéros encore disponibles, nos 1, 2 et 5 à 15 (franco) ..... 40 F
— Deux disques de danses auboises, chacun (franco) ..... 12 F

Commande au dos d'un chèque postal :

S.a.a.f.a., 10 - Rumilly-lés-Vaudes — C.C.P. PARIS 16.832-44
ou par tout autre moyen à votre convenance

Courrier

APPEL AUX RURAUX

Notre ami Jean Déguilly, Professeur au Lycée de garçons de Troyes, prépare depuis plusieurs années un RÉPERTOIRE DES PERSONNALITÉS AUBOISES qui devrait normalement inclure un ou deux habitants « en vue » de *chaque commune* et non pas seulement des citadins influents. Plus de 750 notables ont, jusqu'à présent, rempli le questionnaire biographique qui leur a été adressé.

Nos lecteurs trouveront, encarté dans la présente livraison, un prospectus où figure le nom des personnages coopératifs.

Voudraient-ils intervenir auprès des autres « personnalités » de leur connaissance (et, notamment, des maires) en leur signalant qu'il s'agit moins d'un geste ostentatoire que d'*une précieuse caution à accorder*, sans aucun engagement financier ?

Biographie locale et folklore constituent deux branches voisines de cette recherche régionaliste qui nous est chère.

Et recenser les ressources humaines du présent, c'est un peu rendre service aux chercheurs locaux de l'avenir.

DE VIVANTS CROQUIS

L'illustration de ce numéro est due à l'un de nos amis : Michel Guérin, dont le jeune talent s'affirme dans les croquis pleins de vie qu'il nous a proposés ; nous le remercions très vivement de sa collaboration.

Tous droits réservés

Imprimerie « La Renaissance », 17, rue Chalmel, TROYES
Le Gérant : J. DAUNAY Dépôt légal : 2e trimestre 1968 - N° 19.862